A játék áttekintése

Lépjetek be Luxor mesés templomába, vezessétek a kalandorokat a templom titokzatos járatain és kutassátok fel útközben az értékes kincseket.

Célotok a fáraó sírkamrája, de már az odavezető út során számtalan kincset és titokzatos erővel bíró skarabeuszt gyűjthettek. A kalandorokat a kártyáitok segítségével mozgathatjátok a templomban lapkáról-lapkára. Minél előbb juttatjátok a kalandoraitokat a sírkamrába, **és** *az út során minél több kincset gyűjtötök össze, annál több pontot kaptok. Amint az első két kalandor kulccsal a kezében belép a sírkamrába, a játék véget ér. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az a játék győztese.*

A doboz tartalma

- **1 Játéktábla**
- **1 Hórusztábla**
- **1 Értékelőtábla**
- **31 Startkártya**
  6x 1
  5x +/- 1
  je 4x 2, 3, 4, 5
  4x kocka
- **24 Hóruszkártya**

  8x 1. szint *8x 2. szint* *8x 3. szint*

  A szintet a kártyák elején a sárkamrában lévő szemek darabszámából állapíthatjátok meg.
- **30 Kincslapka** – *(10 lapka kincs fajtánként)*

  Vázák *Szobrok* *Ékszerek*

  Kincs fajtánként: 1x 4x 3x 1x 1x *Hátlap*
- **14 Templomlapka** *Előlap:*

  Hátlap:

  4x Kobra *3x Joker* *4x Skarabeusz* *1x Joker/ Skarabeusz* *6x Sólyom* *4x Oroszlán* *1x 1 vagy 2 Szem* *1x 2 vagy 3 Szem* *4x Alagút*
- **6 Hóruszlapka**

  2x 1, 2 vagy 3 szem és kulcs
- **6 Oziriszlapka**

  1x 1, 2x 2, 2x 3, 1x 4
- **20 Kulcs**

  Előlap *Hátlap*
- **18 Joker kincslapka**
- **22 Skarabeusz**

  Előlap *Hátlap*

  4x *8x* *6x* *4x*
- **2 Szarkofág**
- **20 Kalandor**

  A játékosok színeiben, színenként 5 figura
- **4 Játékosjelző**

  A játékosok színeiben
- **4 Pontjelző**

  A játékosok színeiben
- **1 Dobókocka**

  (A színe eltérhet a képen láthatótól.)
- **1 Kezdőjátékos jelző**
- **Játékszabály**

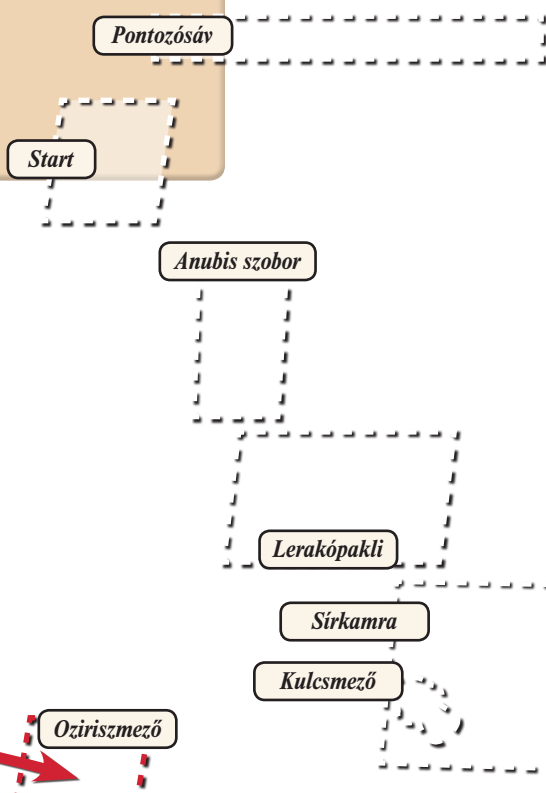
Előkészületek

Közös játékelemek

Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére. Helyezzétek a 2 szarkofágot a sírkamrára. A **hórusztáblát** és az **értékelőtáblát** fektessétek a játéktábla mellé úgy, hogy mindenki számára jól látható legyen. Az összes **skarabeuszlapkát** fordítsátok lefelé és keverjétek össze, majd a **jokerlapkákkal** a **kincslapkákkal** és a **kulcsokkal** együtt tegyétek a hórusztábla fölé egy közös készletbe.
Készítsétek a játéktábla mellé a **dobókockát** is.

A játékosok játékelemei

Válasszatok egy színt, és vegyétek magatokhoz a kiválasztott színben a következőket: 5 **kalandor**, 1 **játékosjelző**, 1 **pontjelző**. Mindenki tegye le a kalandorait a játéktáblára a következők szerint: állítsatok két kalandort a színetekben a startmezőre (lépcső), **fektessetek** (ne állítsátok) egy kalandort a színetekben az Anubis szobrok melletti területekre. A **pontjelzőiteket** tegyétek a pontozósáv 0/100 mezőjére. A legfiatalabb játékos vegye magához a **kezdőjátékos jelzőt**, mert ő kezdi a játékot. A **játékosjelzőiteket** fektessétek magatok elé, így láthatjátok, hogy ki melyik színnel játszik. *Kettő vagy három játékos esetén a megmaradt játékelemeket tegyétek vissza a játék dobozába.*



A játékkártyák

A játékot kezdő játékos lefordítva keverje meg a **startkártyákat**, majd mindenkinek adjon 5 lapot.
A maradék lapokból alakítson ki egy húzópaklit a játéktábla közepén.

Fontos: A kezetekbe vett lapok sorrendjén nem változtathattok!

A hóruszkártyákat válogassátok szét a szintek (a kártyák alján látható szemek száma) szerint. A szétválogatott lapokat külön-külön keverjétek meg, majd felfordítva fektessétek hórusztábla megfelelő mezőire (a szem szimbólumok száma szerint).

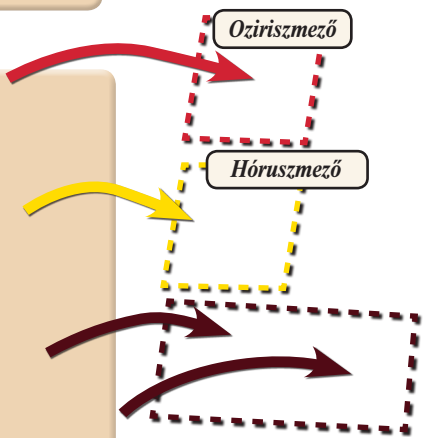
A lapkák

Az **oziriszlapkákat** lefordítva keverjétek meg, majd 4 lapkát fektessetek felfordítva a játéktábla 4 oziriszmezőjére.
A megmaradt 2 lapkát tegyétek vissza a játék dobozába.

A **hóruszlapkákat** tegyétek a szem szimbólumok száma szerint a játéktábla hóruszmezőire.

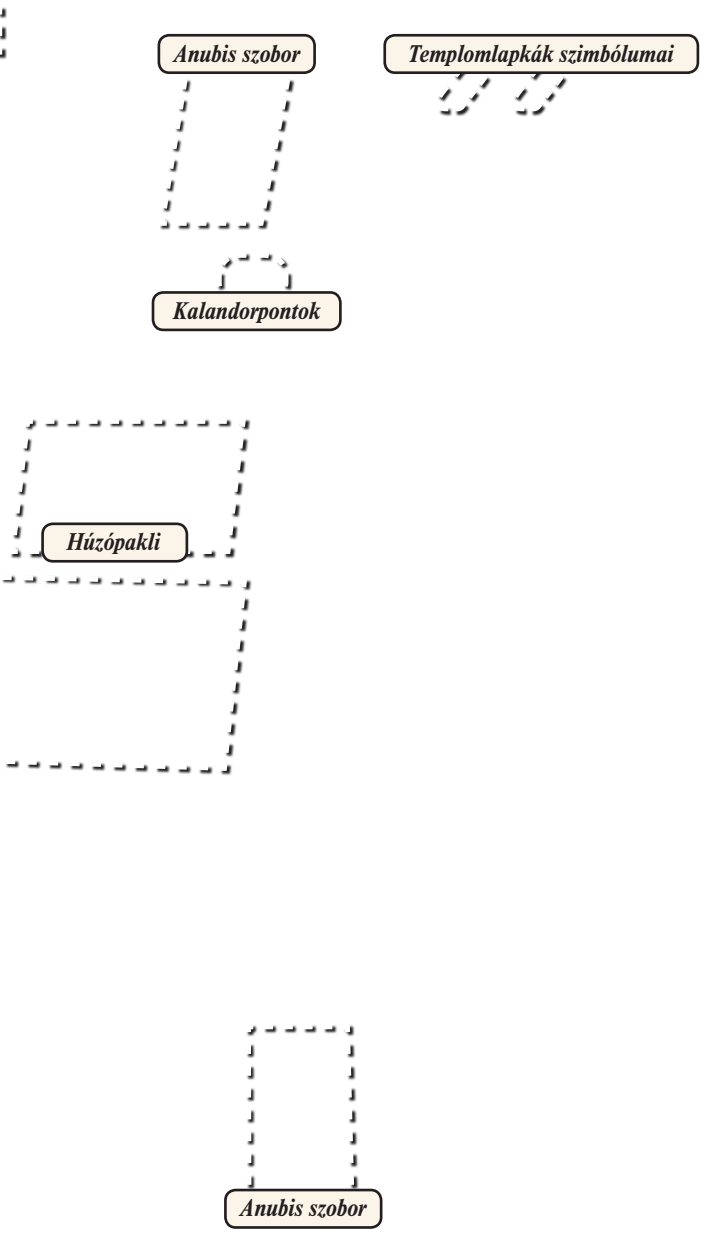
A **kincslapkákat** lefordítva keverjétek meg, majd fektessetek véletlenszerűen felfordítva a játéktábla üresen maradt mezőire.

A **templomlapkákat** válogassátok szét a hátlapjaik szerint. A szétválogatott lapkákat külön-külön keverjétek meg, majd alakítsatok ki belőlük egy-egy lefordított húzópaklit a játéktábla mellett.



AZ ÉRTÉKELŐTÁBLA *A bal oldalon láthatjátok a pontértékelés sorrendjét a játék végén:*

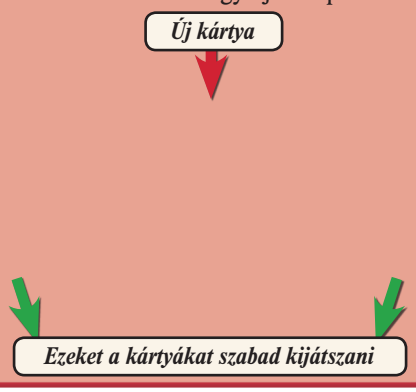
1. A kalandorok pozíciója | 2. Megszerzett szarkofágok | 3. Megmaradt kulcsok
4. Összegyűjtött kincslapka szettek | 5. A skarabeuszok pontjai
A jobb oldalon láthatjátok az összegyűjtött kincslapkaszettekért kapható pontokat.



Fontos: Így kezeljétek a kártyákat

A Luxor játékban egészen a játék végéig nem változtathattok a kezeitekben tartott lapok sorrendjén! Csak a jobbszélső vagy a balszélső lapot játszhatjátok ki a kezetekből, és nem rendezhetitek át a lapjaitokat a lap kijátszása után sem.

A kijátszott lapot (startkártya, vagy hóruszkártya) tegyétek a lerakópaklira. Amikor új lapot húztok, akkor azt a kezetekben tartott 4 lap közé középre kell beillesztenetek. Lépésetek végén mindig 5 lap legyen a kezetekben. Amikor elfogynak a húzópakliból a lapok, akkor keverjétek meg a lerakópakli lapjait, és alakítsatok ki belőlük egy új húzópaklit.



A játék menete

A Luxor játékot több körön át játsszátok. Egy kör a kezdőjátékosnál kezdődik, a többiek őt követik majd az óramutató járásával megegyező irányban.

1. Kártyakijátszás és lépés a kalandorral

Amikor te vagy a soron, akkor játszd ki a kezedben tartott lapokból a jobb- vagy a bal szélső lapot, majd a lapnak megfelelően lépj az egyik kalandoroddal az egyik lapkáról a másikra a sírkamra irányába.

2. Akciók

Csináld meg annak a lapkának az akcióját, amelyikre a kalandoroddal a lépésed végén érkeztél.

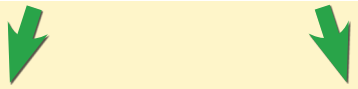
3. Kártyahúzás

A lépésed végén húzz egy lapot a húzópakliból. Az új lapot csúsztasd be a kezedben tartott lapok közé középre. Ezután kezdheti meg lépését az utánad következő játékos.

A játék véget ér, amikor az első két kalandor kulccsal belép a sírkamrába. A kört még végigjátsszátok, majd utána megkezditek a végső értékelést. **A következő két oldalon olvashatjátok el a játék menetét részletesen.**

1. Kártyakijátszás és lépés a kalandorral

Válaszd ki a kezedben tartott lapokból a jobb- vagy a bal szélső lapot, és tedd felfordítva a lerakópaklira a játéktábla közepére.



Példa: Anna a kezében tartott lapokból vagy a bal szélső 1-es, vagy a jobb szélső 3-as lapot játszhatja ki.

Startkártyák:

A kijátszott kártyádon egy **szám** van. Az **egyik kalandoroddal** ennyi lapkát lépsz a sírkamra irányába.

A kijátszott kártyádon van. Az **egyik kalandoroddal** egy lapkát előre vagy hátra lépsz.

A kijátszott kártyádon van. Dobj a kockával, majd az **egyik kalandoroddal** lépj a dobásodnak megfelelő számú lapkát a sírkamra irányába.

Példa: Anna (piros) kalandorával a startmezőről 3 lapkát kell előrelépjen.

Hóruszkártyák:

A játék során szerezhetsz 1, 2 vagy 3-as szintű hóruszkártyát, amik további lépéslehetőséget nyújtanak. *Ezekről bővebben a **8. oldalon** olvashatsz.*

Amikor hóruszkártyát játszol ki, akkor azt is felfordítva a lerakópaklira kell tenned a játéktábla közepére.

Egy kalandort léptetsz 1-6 lapkát.

Minden kalandort léptetsz 2 lapkát.

Az utolsó kalandort az utolsó előtti kalandorhoz lépteted.

Lépj a kalandorral, és szerezz meg egyel kevesebb kalandorral egy kincskártyát.

Lépésszabályok

Kalandor kiválasztása és léptetése:

Amikor te vagy a soron, akkor kiválaszthatod, hogy melyik kalandoroddal szeretnél lépni. Az Anubis szobor melletti mezőn fekvő kalandorok még nem kerültek játékba, ezekkel még nem léphetsz. A kalandoroddal egyik lapkáról átlépsz a másik lapkára. Amikor olyan mezőhöz érkezel, amelyiken nincsen lapka, azt egyszerűen átugrod. Egy mezőn, vagy egy lapkán bármennyi kalandor állhat egyszerre.

Példa: Anna (piros) 3 lapkát lép a kalandorával. Az üres mezőt egyszerűen átugorja. Az Anubis szobor melletti mezőn fekvő kalandorával még nem léphet.

Lépés üres mezőről:

Amikor olyan kalandorral lépsz, amelyik üres mezőn áll, akkor az első lépésed az üres mező utáni első lapka, további lépéseid onnan a megszokottak szerint lapkáról lapkára vezetnek.

Példa: Anna (piros) 2 lapkát lép kalandorával. Az első lépése az üres mező utáni első lapka, a második lépése onnan a következő lapka.

Új kalandorok játékba hozása:

Amikor te vagy a soron, és először haladsz át az egyik kalandoroddal egy Anubis szobor előtti mezőn, akkor a mezőn fekvő kalandorodat felállíthatod és áthelyezheted a startmezőre. Ez a kalandorod ettől kezdve részt vesz a játékban. A következő körtől léphetsz vele.

Példa: Jani (zöld) 5-öst dobott. Dobáseredményét kilépve áthalad az Anubis szobor előtti mezőn. A mezőn fekvő kalandorát felállítja és visszahelyezi a startmezőre.

***Igen ritka esetben**, de előfordulhat, hogy amikor te vagy a soron, nem tudsz sem a jobb szélső, sem a bal szélső kártyáddal a szabályok betartásával lépni. Ilyenkor dobd el az egyik szélső kártyádat anélkül, hogy lépnél a kalandoroddal. Húzz egy új lapot a kezedbe. Lépésed ezzel véget ért.*

2. Akciók

Csináld meg annak a lapkának az akcióját, **amelyikre** a kalandoroddal a lépésed végén **érkeztél**. A lapka típusától függően a következőket teszed:

Kincslapka:

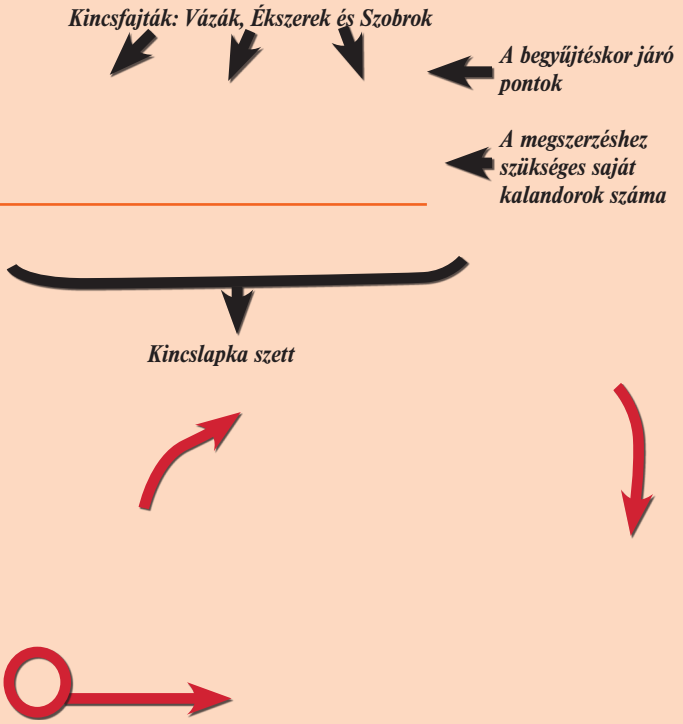
Nézd meg, áll-e legalább annyi kalandorod a lapkán, amennyi kalandorszimbólumot a lapkán látsz.

- Kevesebb kalandorod áll a lapkán – nem történik semmi.
- Legalább annyi kalandorod áll a lapkán, amennyi a lapka megszerzéséhez kell. Vedd el a lapkát. Lépj a pontozósávon előre a pontjelződdel a lapkán látható szám szerint. A lapka a játék végéig maradjon nálad, mert a lapkákból összegyűjtött szettekért (vázák, ékszerek, szobrok) további pontokat kaphatsz a játék végén.

Nézd meg, hogy a megüresedett mezőn van-e szimbólum

Ha **látsz egy szimbólumot** a megüresedett mezőn, akkor vedd el a szimbólumnak megfelelő legfelső templomlapkát és felfordítva fektesd rá a mezőre. Állítsd a kalandorodat / kalandoraidat az újonnan lehelyezett templomlapkára, de ne csináld meg a lapka akcióját.

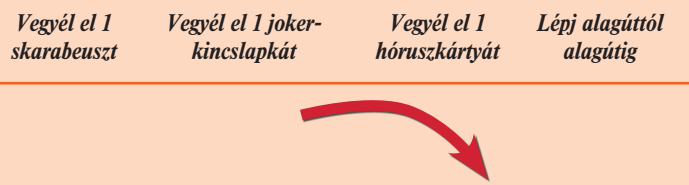
Amikor **nem látsz szimbólumot** a megüresedett mezőn, akkor állítsd a kalandorodat / kalandoraidat a megüresedett mezőre.



Példa: Anna (piros) a 2. kalandorral lép erre a kincslapkára. Ezzel a lapka elvárását teljesítette. Elveheti a lapkát. A lapkán álló számnak megfelelően 3 mezőt lép előre a pontozósávon a pontjelzőjével. A lapka alatt a megüresedett mezőn (a játéktáblán) egy templomlapka szimbólum van. Anna elveszi a megfelelő templomlapkát (kobra) és ráhelyezi a mezőre. Végül ráállítja a kalandorait a templomlapkára.

Templomlapkák:

A templomlapkák akcióiról részletesen a 7. oldalon olvashatsz majd.



Hóruszlapkák:

Elvehetsz a közös készletből, ha van még

- egy **kulcsot**

vagy

- a hórusztábláról a legfelső kártyát abból a pakliból, amelyiken ugyanannyi szem szimbólumot látsz, mint a hóruszlapkán. Az új lapot csúsztasd be a kezedben tartott lapok közé középre. Ebben az esetben a lépésed végén nem húzol újabb lapot a húzópakliból.

A hóruszkártyákról részletesen a 8. oldalon olvashatsz majd.

Példa: Anna (piros) nem kulcsot vesz el, hanem elveszi a hórusztábláról a legfelső kártyát abból a pakliból, amelyiken egy szem szimbólumot lát. Az új lapot becsúsztatja a kezében tartott lapok közé középre.

Oziriszlapkák:

Lépj előre azonnal a kalandoroddal annyi lapkát, amennyit az oziriszlapka megad, és csináld meg annak a lapkának az akcióját, amelyikre érkeztél.

***Fontos:** Egyetlen kalandorral sem állhatsz meg oziriszlapkán, hanem azonnal tovább kell lépned!*

Példa: Anna (piros) a kalandorával 3-as oziriszlapkára lép. Azonnal továbblép a kalandorával 3 lapkát. Ott megcsinálja a templomlapka akcióját, amiért elvesz egy skarabeuszt a közös készletből.

3. Kártyahúzás

A lépésed végén húzz egy lapot a húzópakliból. Az új lapot csúsztasd be a kezedben tartott lapok közé középre.

Amikor elfogynak a húzópakliból a lapok, akkor keverjétek meg a lerakópakli lapjait, és alakítsatok ki belőlük egy új húzópaklit.

***Megjegyzés:** Lépésetek végén mindig 5 lap legyen a kezetekben.*

***Kivétel:** Aki a lépésében elvett egy hórusz-kártyát, az nem húz további kártyát.*

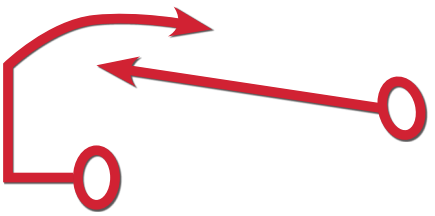
A játék vége és az értékelés

A játék véget ér, amikor a második kalandor is kulccsal belép a sírkamrába. A kört még végigjátsszátok. Ahhoz, hogy belépjetek a sírkamrába, pontosan oda kell megérkeznetek. Nem veszíthettek el egyetlen lépést sem.

Valamint minden kalandorért, akit be akartok léptetni a sírkamrába, be **kell adnotok egy kulcsot**. A beadott kulcsot a játéktábla kulcsmezőjére kell tennetek. Akinek nincsen kulcsa, az nem léphet be kalandorával a sírkamrába.

Ha te lépsz elsőként a sírkamrába, akkor elveheted az 5 pontot érő szarkofágot. A második kalandoré lesz a 3 pontos szarkofág. (A két kalandor tartozhat ugyanahhoz a játékoshoz, vagy két különbözőhöz.)

A sírkamrába beléphettek további kalandorokkal is, ha megfizetitek egy kulccsal a belépés árát, de szarkofágot csak az első két kalandor kap.



Példa: Anna (piros) 2-est játszik ki és kalandorával pontosan a szarkofágra lép. A két kulcsa közül az egyiket leteszi a játéktábla kulcsmezőjére. Végül elveszi a 3-as szarkofágot.

A játék végére vonatkozó kivétel: *Igen ritka esetben, de előfordulhat, hogy egy teljes körön keresztül egyik játékos sem tud a szabályok betartásával lépni. Ilyenkor a játék azonnal véget ér és megkezditek a végső értékelést.*

A játék véget ért, következik a végső értékelés. Most további pontokat kaptok, amiknek megfelelően előreléphettek a pontozósávon a pontjelzőtökkel:

A kalandorok pozíciója

Megkapjátok minden kalandorotok után azt a pontot, amit a kalandorotok által elért mező mellett a skarabeuszban láttok.

Megjegyzés: *Ha egy kalandorod a startmezőn áll, vagy egy Anubisz szobor mellett fekszik, akkor nem hoz pontot.*

Példa: Anna (piros) összesen 31 pontot kap a kalandorok után.

(0+5+5+8+13)

Megszerzett szarkofágok

Megkapjátok azt a pontot, ami a megszerzett szarkofágotokon van.

Megmaradt kulcsok

Minden kulcsért, ami még nálatok van, egy-egy pontot kaptok.

Összegyűjtött kincslapka szettek

Minden teljesen összegyűjtött kincslapka szett után pontokat kaptok. Egy kincslapka szett három különböző típusú (vázák, szobrok és ékszerek) kincsfajtából áll. Használjátok a joker kincslapkát arra, hogy pótoljátok a kincslapka szettetekből hiányzó kincstípust. Egy kincslapka szettben maximum két joker kincslapka lehet.

Az összegyűjtött kincslapka szettek darabszáma szerint a következő pontokat kapjátok:

Kincslapka szett	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8+*
Pont	*3*	*7*	*12*	*18*	*25*	*33*	*42*	*52*

Példa: Anna (piros) összesen 3 szettet gyűjtött, amikből kettőben jokerlapkát is felhasznált. A bal oldalon álló táblázat szerint 12 pontot kap. Az utolsó joker kincslapkája nem hoz neki pontot.

A skarabeuszok pontjai

Fordítsátok fel a skarabeusz lapkáitokat. Mindenki megkapja a lapkáin látható pontokat.

Példa: Anna (piros) összesen 7 pontot kap az skarabeusz lapkáiért.

A játék győztese az, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén az érintettek közül az győz, akinél az értékesebb szarkofág van. Ha egyik játékosnak sincsen az érintettek közül szarkofágja, akkor a játéknak több győztese van.

Kezdjétek el a játékot!

Amikor **templomlapkával** vagy **hóruszkártyával**

találkoztok, akkor nézzétek meg a következő oldalakon álló részletes ismertetőket:

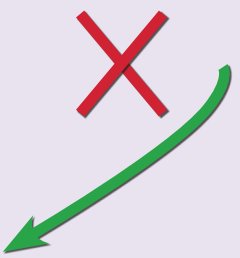
A templomlapkák áttekintése

Skarabeusz: Vegyél el egy skarabeuszt a közös készletből. Nézd meg titokban, hogy mi van az elején, majd lefordítva tedd magad elé. A játék végén megkapod a skarabeuszaidon álló pontokat.

Joker: Vegyél el egy joker kincslapkát a közös készletből, majd tedd le magad elé.

Joker / skarabeusz: Vegyél el vagy egy joker kincslapkát vagy egy skarabeusz-lapkát a közös készletből, majd tedd le magad elé.

Példa: Jani (zöld) úgy dönt, hogy elvesz egy skarabeuszt.



Hórusz szeme: Vedd el a hórusztábláról a legfelső hóruszkártyát a lapkán látható két hóruszkártya típus egyikéből. A lapot csúsztasd be a kezedben tartott lapok közé középre. Ha a választható két hóruszkártya típus lapjai már elfogytak a hórusztábláról, akkor nem kapsz kártyát

Példa: Jani (zöld) úgy dönt, hogy 2-es szintű hóruszkártyát vesz el. A lapot becsúsztatja a kezében tartott lapok közé középre. A lépése végén nem húz lapot.

Alagút: Át kell helyezned a kalandorodat a sírkamra irányában a következő alagútlapkára. Ha nincsen több lapka a sírkamra felé vezető úton előtted, akkor nem történik semmi. A kalandorodat mindig a következő alagútra kell állítanod a sírkamra felé vezető úton. Nem ugorhatsz át egy alagútlapkát sem. ***Megjegyzés:*** *Ha az előrelépés során elhaladsz egy olyan Anubisz szobor mellett, amelyik előtti mezőn fekszik egy kalandorod, akkor azt a kalandorodat fel kell állítanod és vissza kell állítanod a startmezőre.*

Példa: Jani (zöld) 1-es lapot játszik ki. Kalandorával 1 lapkát előrelép az alagútra, ahonnan azonnal továbblép a sírkamra irányában a következő alagútlapkára.

A hóruszkártyák áttekintése

A hóruszkártyák további lehetőséget nyújtanak a kalandoraitok léptetésére.

1-X: Válassz egy számot a kártyán megadott tartományban, majd lépj a kalandoroddal a kiválasztott szám szerinti lapkát előre.

Példa: Jani (zöld) 1-3-as lapot játszik ki. Kalandorával 3 lapkát lép előre, hogy elvehesse azt a kincslapkát, amelyik azon a mezőn fekszik, ahová érkezik.

1-kocka: Dobj a kockával, válassz egy számot 1-és a dobott szám között, majd lépj a kalandoroddal a kiválasztott szám szerinti lapkát előre.

Példa: Jani (zöld) sajnos csak egy 2-est dobott, így az egyik kalandorával csak 1 vagy 2 lapkát léphet előre. A 2-es szám mellett dönt. Kalandorával 2 lapkát előrelép, mert a következő körben ki tud majd játszani egy 1-es lapot, és elveheti majd azt a kincslapkát, amelyik azon a mezőn fekszik, ahová majd érkezik.

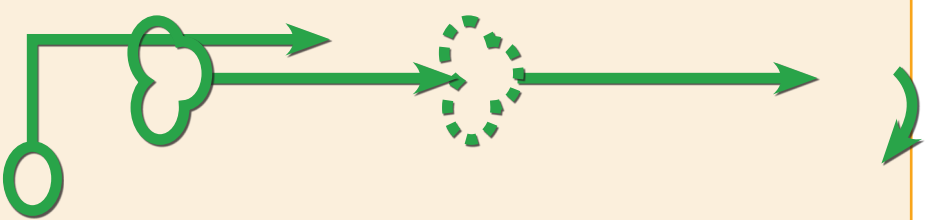
Mindenki előre:

Mindegyik **játékban lévő** kalandoroddal előrelépsz annyi lapkát, amennyit ez a lapka megad.

Kezd azzal a kalandoroddal, amelyik a legközelebb áll a sírkamrához, végezetül a leghátsó kalandoroddal lépj.

Miután mindegyik (játékban lévő) kalandoroddal léptél, választ ki az **egyiket**, amelyik lapkaakcióját megcsinálod.

Figyelem! *Egy „Mindenki előre!" kártya kijátszásakor csak maximum VAGY egy skarabeusz VAGY egy joker VAGY egy kincslapka gyűjthető, VAGY egy alagút használható egy kalandorral, VAGY egy hóruszkártya húzható!*

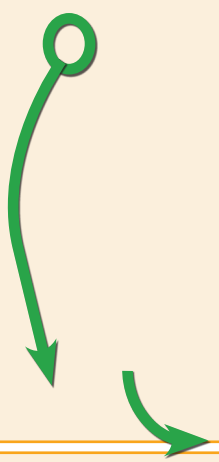


Példa: Jani (zöld) 4 kalandora van játékban és mindegyiket 2 lapkával előreléptet. 3 kalandora egy mezőn áll, ezeket egyszerre lépteti 2 lapkát előre, amiket az oziriszlapka miatt azonnal 3 lapkával továbbléptet. Most dönt arról, hogy melyik lapka akcióját csinálja meg: vagy egy kalandort előreléptet az alagútlapkáról a következő alagútlapkára, vagy elveszi a kincslapkát. A kincslapka mellett dönt.

Utolsót az utolsó előttihez:

Az utolsó (a legtávolabb áll a sírkamrától) kalandoroddal előreléphetsz az utolsó előtti kalandorodhoz, majd megcsinálod a lapka akcióját, ha ez lehetséges.

Ha több kalandorod is egyformán a legtávolabbi helyen áll a kincseskamrától akkor válassz ki **egyet**, amelyikkel előrelépsz az utolsó előtti kalandorodhoz.



Megjegyzés: *Ha az utolsó előtti kalandorod egy üres mezőn áll, akkor az utolsó kalandorodat arra az üres mezőre lépteted, és nem csinálsz semmilyen lapkaakciót.*

Példa: Jani (zöld) mind az 5 kalandora játékban van. Jani kijátszik egy „Utolsó az utolsó előttihez" kártyát. Kiválasztja a két startmezőn (ezek állnak a legtávolabb a sírkamrától) álló kalandorai közül az egyiket, amelyikkel az utolsó előtti kalandorához lép, és felveszi arról a mezőről a kincslapkát.

Mínusz 1 kalandor:

Előreléphetsz egy kalandoroddal 1, 2 vagy 3 lapkát. Ha kincslapkára érkezel, akkor 1 kalandorral kevesebbel, mint a lapkán megadott kalandorok száma, elveheted a kincslapkát.

Példa: Anna (piros) kijátszik egy „Mínusz 1 kalandor" kártyát, és 1 lapkával előrelép az egyik kalandorával. Annak ellenére, hogy a kincskártyán 2 kalandor képe van, Anna 1 kalandorral elveheti a kincslapkát.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu

© Copyright 2018 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.